

STAR WARS™

75222

“HO APPENA FATTO UN ACCORDO CHE TERRÀ L’IMPERO LONTANO DA QUI PER SEMPRE”.

— Lando Calrissian™


Direttore design: Jens Kronvold Frederiksen

SCOPRI DI PIÙ SUL TEAM DI DESIGNER DI LEGO® *STAR WARS*

La linea LEGO® *Star Wars* è stata lanciata nel 1999 e da allora abbiamo creato ogni anno tanti nuovi modelli. Il team di progettazione LEGO *Star Wars* è costituito da undici model designers e da quattro grafici. Il team è un mix di giovani designer con idee uniche e innovative, e professionisti esperti in materia di LEGO *Star Wars* che hanno già creato numerosi modelli.

È un team perfetto, sia per la creazione di modelli LEGO *Star Wars* nuovi e innovativi sia per la rivisitazione e il miglioramento delle versioni precedenti delle classiche e iconiche astronavi LEGO *Star Wars*. La sfida principale del nostro team di sviluppo di prodotti LEGO *Star Wars* è quello di realizzare modelli LEGO *Star Wars* per bambini che siano cool, divertenti e ispiranti.

Per i nostri negozi LEGO abbiamo addirittura la possibilità di realizzare modelli ancora più grandi e impegnativi prestando particolare attenzione alla cura dei dettagli. Lo sviluppo di questi modelli non è solo particolarmente divertente ed entusiasmante, ma rappresenta anche una grande sfida! Ci impegniamo sempre al massimo, sperando di farvi divertire durante la costruzione dei modelli.

Buon divertimento!

Jens Frederiksen

Jens Kronvold Frederiksen
Direttore design LEGO® *Star Wars*™



INFORMAZIONI SU CLOUD CITY

La meravigliosa Cloud City, nota per la sua bellezza e il suo lusso, fu fondata come colonia mineraria per l'estrazione del gas Tibanna. Orbitante intorno al gigante gassoso di Bespin, conta una popolazione di diversi milioni di turisti, lavoratori e personale di supporto. Ubicata a circa 59.000 km dal nucleo di Bespin, il suo disco ha un diametro di 16,2 km. 3.600 repulsori e generatori di raggi trattore mantengono la gigantesca città sospesa sopra il pianeta. La città è dotata di 392 livelli, che includono piattaforme e stanze per i residenti e i visitatori. I primi 50 livelli della città sono usati come resort di lusso, con famosi casinò come Yarith, Bespin e Pair O'Dice. I livelli inferiori sono invece utilizzati come alloggi per il personale che gestisce l'estrazione e la lavorazione del gas Tibanna.

Il processo di estrazione del gas Tibanna è possibile grazie ai raggi trattore emessi dalla base della città, che convergono sotto il bulbo del reattore della miniera di gas per creare un imbuto di energia che estrae il gas Tibanna dalla atmosfera inferiore di Bespin, a una profondità di oltre 23.000 chilometri. Tramite un'apertura nella base del bulbo, il gas viene forzato nel condotto del reattore e infine in uno dei numerosi condotti più piccoli, dove viene filtrato attraverso una pala di processo.

Ciascuna pala è abbinata a una camera di congelamento al carbonio, in cui il gas Tibanna viene miscelato con la carbonite per congelarlo rapidamente a scopo di magazzinaggio. Una delle camere fu utilizzata per congelare il contrabbandiere Han Solo™ nella carbonite dopo la sua cattura da parte delle forze imperiali.

Una visita a Cloud City è un'esperienza memorabile ma non di rado costosa, in quanto un soggiorno in un resort di lusso può costare fino a 5.000 crediti imperiali a notte. Le attività turistiche più popolari includono il gioco d'azzardo, tour guidati della città e visite occasionali alle operazioni minerarie.

DATI/SPECIFICHE

Cloud City

Popolazione .... 5,5 milioni
Ubicazione .... Bespin
Diametro .... 16,2 km
Funzione primaria .... Estrazione e lavorazione del gas Tibanna

Slave I

- Originariamente pilotato da Jango Fett, in seguito da suo figlio Boba Fett™
- Velocità massima di 1.000 km/h

Cloud Car Twin-Pod

- Progettata e prodotta da Bespin Motors per pattugliare i cieli di Cloud City
- Doppio motore a ioni Kyromaster
- Velocità massima di 1.500 km/h



INCONTRO CON IL DESIGNER

Hans Burkhard Schlömer

Qual è stato il primo passo nel ricreare Cloud City sotto forma di set LEGO®?
Diciamo che ho iniziato tanto tempo fa! Molti anni prima che fosse deciso di sviluppare una nuova Cloud City, avevo costruito una piccola *Slave I*, la nave di Boba Fett™, con un altro set di Bespin in cantiere. Poiché sono un fan e collezionista di LEGO® *Star Wars*, Cloud City è sempre stata in cima alla mia lista dei desideri personale e quindi ho iniziato a esplorare diversi concetti sin dall'inizio. Per me, la *Slave I* appartiene a Cloud City. Senza di essa, qualsiasi set di gioco non sarebbe completo.

Più tardi, nel processo di progettazione, mi sono reso conto che dovevo creare dello spazio al suo interno per posizionare il blocco di carbonite con Han Solo™ congelato: altrimenti, come avrebbe potuto Boba Fett trasportare la sua preda? Con un modello così piccolo, questa è stata una sfida non indifferente!

Quali punti di riferimento hai utilizzato?
La principale fonte di riferimento e ispirazione sono stati gli screenshot dell'*Episodio V, L'IMPERO COLPISCE ANCORA*. È interessante vedere come cambiano le condizioni di luce sul set del film, un aspetto che influisce sui colori di alcune aree. Credo che i nostri eroi arrivino la mattina presto. Al termine della giornata, quando riescono a fuggire, il sole sta tramontando. È stato importante tenere presente questo aspetto quando abbiamo scelto, per esempio, i colori per la piattaforma di atterraggio: sappiamo che è grigia, ma non è mai così nel film. Questo è il motivo per cui ho scelto colori più caldi, quali il marrone e il marrone scuro, per quest'area.





Hans Burkhard Schlömer

Cosa ti ispira particolarmente nell'ambientazione di Cloud City?
Per me, come designer, la scenografia del film è semplicemente incredibile. È uno stile art deco molto elegante. Una volta che si comincia a prestare davvero attenzione, è possibile scoprire tantissimi piccoli dettagli. Volevo avere questi dettagli nel mio set. Tutti quanti!

Anche l'umore e i colori cambiano quando ci si sposta da un'area all'altra. È una sorta di codifica a colori! Mentre le stanze e i corridoi inizialmente sono per lo più bianchi, aperti e ariosi, quando si entra nell'area della prigione, sono rapidamente sostituiti da un rosso scuro opprimente. Il mio dettaglio preferito sono gli "occhi minacciosi" nelle pareti esterne delle celle della prigione: luci che si illuminano quando le persone ci passano davanti.

Qual è stata la parte più impegnativa del processo di progettazione?
Il processo di progettazione di Cloud City non è stato totalmente lineare. La maggior parte degli interni è stata presente sin dall'inizio, in una forma o in un'altra, ma il concetto generale è cambiato più volte. Non è stato facile collegare insieme tutte le stanze per dare forma al modello. Le quattro travi superiori che delimitano il tetto/il guscio esterno di Cloud City svolgono questo lavoro in modo efficiente, senza ostacolare le aree di gioco.

L'obiettivo era ottenere un linguaggio progettistico simile a quello del nostro set della Morte Nera, con meno mattoncini e con tutte le stanze disposte su un unico livello.

Qual è la caratteristica del set che preferisci?
In realtà ho due caratteristiche preferite! Una è che le stanze sono organizzate in modo logico, consentendo di ricreare l'intera storia proprio come nel film. La seconda è che il set contiene due veicoli più piccoli, uno dei quali è una cloud car twin-pod, un veicolo che non vediamo sotto forma di modello LEGO® da tantissimo tempo!

In cosa differisce questo set da quelli che hai realizzato in passato?
Cloud City è certamente il set più grande che abbia mai realizzato. Per la sua progettazione, ho impiegato ancora più tempo dell'UCS *Millennium Falcon*™!

C'era qualcosa nel design originale che non è stato inserito nel design definitivo?
Dall'esterno, Cloud City sembra un fungo sospeso. Tuttavia, il briefing della progettazione richiedeva espressamente un set di gioco e i set di gioco devono essere ben supportati e devono essere facilmente accessibili. Sollevare l'intero set su un supporto e chiuderlo con coperture non era quindi un'opzione. Per ottenere la qualità che volevamo offrire, è stata necessaria una soluzione con una piattaforma più vicina al terreno. A parte questo, praticamente tutto quello che volevo è stato incluso nella versione finale!

Secondo te, quale aspetto del set sorprenderà gli appassionati?
La varietà dei diversi modelli in questo set sarà sicuramente una sorpresa, piacevole ovviamente! Per esempio, nella seconda busta troverete un'ampia varietà di elementi per costruire una dettagliata nave spaziale. E nella busta successiva troverete solo mattoncini! Mattoncini grandi, per realizzare la base a forma di croce di Cloud City. Nel complesso, per quanto mi riguarda, la sequenza di costruzione ha una logica ben precisa, è interessante e offre una fantastica esperienza di costruzione fino all'ultima bustina. Godetevi il vostro soggiorno tra le nuvole!







INCONTRO CON IL GRAFICO

Madison O’Neil

Qual è il primo passo nella progettazione delle minifigure?
Il primo passo è sicuramente stabilire quali personaggi includere nel set, determinando le esigenze di progettazione di questi personaggi. Sono necessari nuovi elementi o elementi già esistenti in nuovi colori? Quanti elementi stampati sono necessari? I personaggi devono essere dotati di elementi in tessuto? Qual è il modo migliore per creare novità e generare entusiasmo per questi personaggi classici? Dopo aver risposto a queste domande, possiamo iniziare l’attività di progettazione vera e propria.

Che tipo di materiale di riferimento hai usato?
Cloud City è una location classica e iconica e quindi è stato facile assemblare il materiale di riferimento. Il mio metodo preferito per raccogliere riferimenti è guardare il film e catturare screenshot delle scene o dei personaggi di cui ho bisogno. Trovo che, anche dopo aver visto il film tantissime volte, scopro ancora nuovi dettagli. La mia più grande sorpresa relativamente a questo set è stato scoprire che l’interno del mantello di Lando era dotato di un motivo intricato, un dettaglio che siamo riusciti a incorporare nella sua minifigure.

Come sei riuscito a trasmettere la personalità di un personaggio tramite il suo design?
Per le minifigure, trovo che la maggior parte della personalità debba essere trasmessa dalle espressioni del volto. Sul volto principale della testa di una minifigure generalmente disegniamo un’espressione un po’ neutra, un sorriso gentile o un leggero cipiglio, a seconda di chi sia. È sul retro della testa che adottiamo un’espressione più decisa per catturare un altro aspetto della personalità o della storia del personaggio. Per esempio, il grande sorriso affascinante di Lando, o lo shock di Luke quando si rende conto (allarme spoiler) che Darth Vader™ è suo padre.





Madison O’Neil

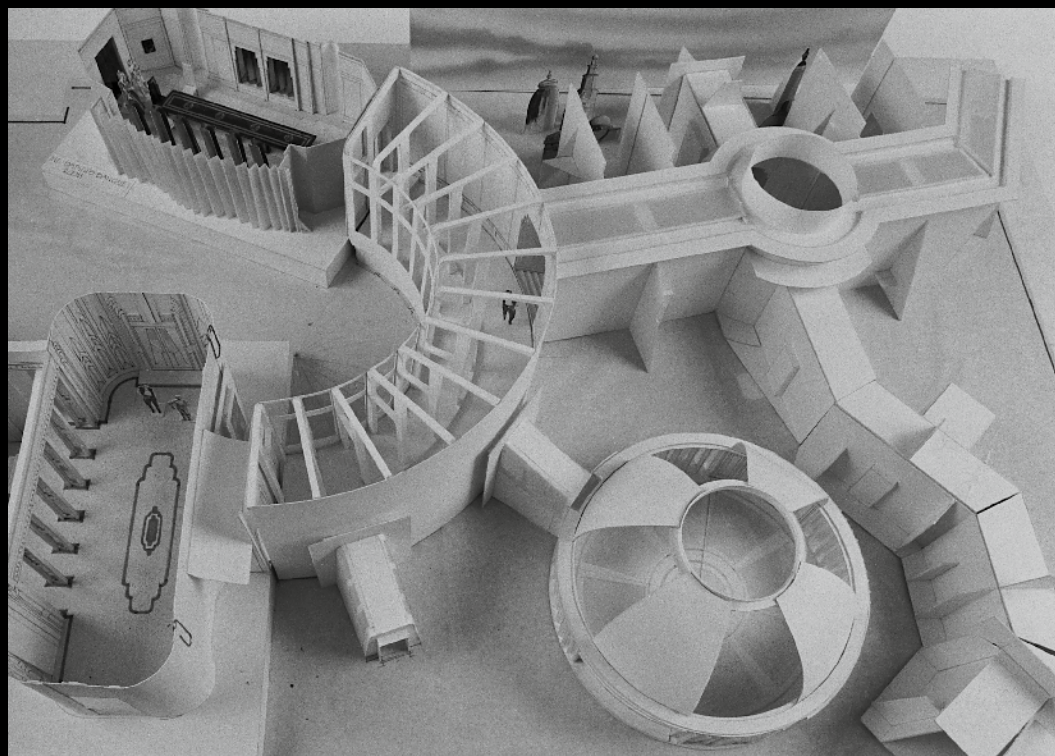
Anche se le minifigure sono piccole, spesso richiedono tantissimi dettagli. Come hai risolto il problema di incorporare questi dettagliati “costumi” e volti in personaggi così piccoli?
Esiste un determinato livello di dettagli che è considerato il “DNA di LEGO® *Star Wars*” e qualsiasi cosa al di là di questo limite comincia a distaccarsi dalla nostra estetica predeterminata. La progettazione di minifigure implica, in primo luogo, concentrarsi sugli aspetti più importanti e iconici dei personaggi, eliminando forse quei dettagli che non si addicono alla scala della minifigure.

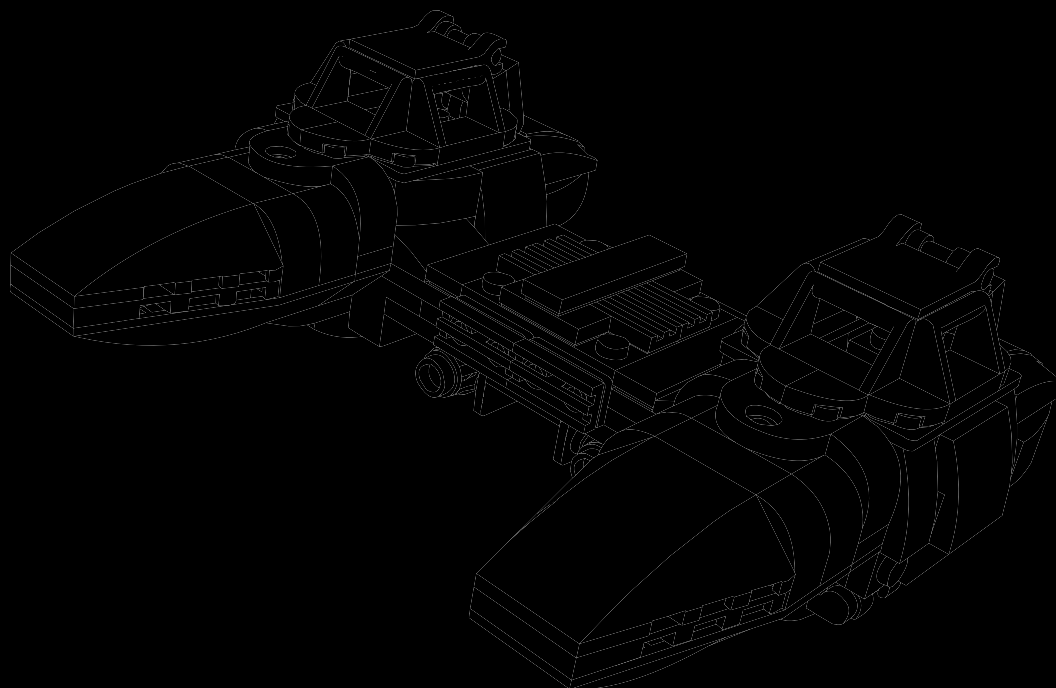
Qual è stata la tua minifigure preferita da progettare? E quella più difficile?
Le mie decorazioni preferite in questo set sono anche quelle che sono state le più difficili da creare. Riuscire a tradurre i disegni sull’abito di Cloud City della Principessa Leia in scala da minifigure è stato complicato, così come la riproduzione del disegno all’interno del mantello di Lando. Tuttavia, ritengo che questi dettagli e nuovi costumi siano novità interessanti nell’assortimento LEGO *Star Wars* e sono sicuro che entusiasmeranno i fan.











LEGO.com/starwars